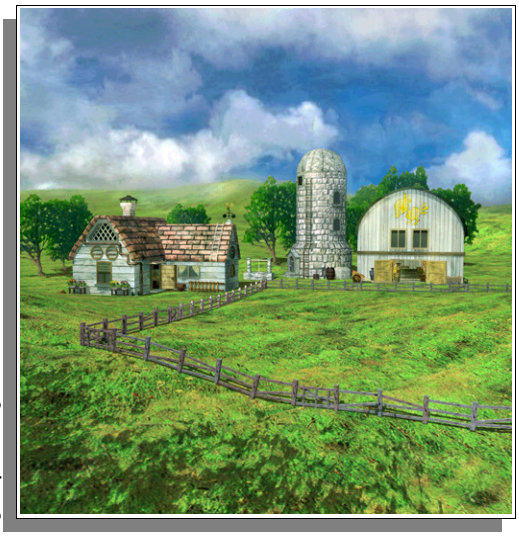
Gehemnisse

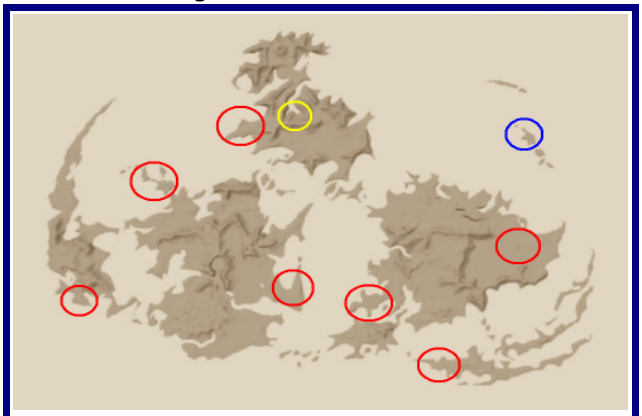
... einige der Geheimnisse sind zwar schon in der Lösung gelüftet worden, aber ich werde sie hier trotzdem noch einmal aufführen ...

-Chocobos-

Die Chocobo Farm



... ab dem Zeitpunkt, wenn Cloud wieder aus dem Lebenstrom zurück ist, kannst du hier deine Eingefangenen Chocobos Unterbringen und Züchten. Vorher musst du aber erst einmal die die Stallungen für einmalige 10000 Gil pro Stall Mieten, insgesamt kannst du sechs Ställe für 60000 Gil Mieten.
Wenn du das getan hast solltest du dich nebenan in den Stallungen mit neuen Gemüsen Ausrüsten um dir ein paar Chocobos zu Fangen, auf der Landkarte kannst du erkennen wo du welche Chocobos Fangen kannst. Du solltest natürliche nur die besten Chocobos behalten, das wiederum kannst du später ebenfalls hier in den Stallungen erledigen ... in dem du mit Choco Billy Sprichst, er wird dir dann sagen welcher Chocobo gut und welcher nicht so gut ist ...



Landkarte

Bei dem Roten Kreisen auf der Landkarte kannst du Chocobos fangen, bei dem Gelben Kreis findest du den Chocobo Weisen und bei dem Blauen Kreis befindet sich die Goblin Insel.

Der Chocobo Weise

Fliege zu dem Nördlichen Kontinent um zu dem Chocobo Weisen zu kommen, Untersuche dort gleich den Chocobo um die letzte **Feindeskönnen Substanz** zu bekommen ... oben bei dem Chocobo Weisen kannst du neue Items Kaufen und dir ein paar Tipps geben lassen, leider ist er etwas vergesslich und du musst öfters hier her kommen um weitere Infos zu bekommen. Diese Informationen zum Züchten von Chocobos wird Chole auf der Chocobo Farm für dich Aufschreiben ...

Die Chocobo Items

Sylkisgemüse

Hier findest du eine Liste der Items die für die Chocobos wichtig sind ...

Chocobo Nüsse

Um zwei Chocobos zu paaren, braucht mann Chocobo Nüsse. Diese kannst du entweder auf der Chocobo Farm oder vom Chocobo Weisen erwerben. Für normale Chocobos reichen die Nüsse die du Kaufen kannst aber um besondere Chocobos zu bekommen brauchst du auch besondere Nüsse die du nur von Monstern Stehlen kannst.

Nuss	normaler Chocobo	spezieller Chocobo	Kauf-/Fundort	Preis
Karob-Nuss	ja	ja	Vlakorados (Eiszapfen-Region) bestehlen	entfällt
Lasan-Nuss	ja	nein	Chocobo-Farm	600 Gil
Luchil-Nuss	ja	nein	Chocobo-Farm	200 Gil
Pepio-Nuss	ja	nein	Chocobo-Farm	100 Gil
Porof-Nuss	ja	nein	Chocobo-Weiser	2000 Gil
Pram-Nuss	ja	nein	Chocobo-Weiser	1500 Gil
Sarah-Nuss	ja	nein	Chocobo-Farm	400 Gil
Zeyo-Nuss	ja	ja	Kobold (Goblin-Insel) bestehlen	entfällt

Reagangemüse

Chocobo Gemüse

Mit den Gemüse Arten kannst du einen Chocobo, beim Einfangen, eine Weile ablenken. Aber wichtiger ist das Gemüse zum Füttern in den Stallungen auf der Chocobo Farm. Dadurch verbessern sich die Werte der Chocobos ... je teuerer das Gemüse, desto besser die Wirkung.

Mimettengemüse

Gemüse	Geschw. +	Ausdauer +	Intelligenz +	Kaufort	Preis
Curiel-Gemüse	ja	ja	nein	Chocobo-Farm	1000 Gil
Gysahl-Gemüse	nein	ja	nein	Chocobo-Farm	100 Gil
Krakka-Gemüse	nein	nein	ja	Chocobo-Farm	250 Gil
Mimett-Gemüse	ja	nein	nein	Chocobo-Farm	1500 Gil
Phasana-Gemüse	nein	ja	nein	Chocobo-Farm	800 Gil
Reagan-Gemüse	ja	ja	nein	Chocobo-Weiser	3000 Gil
Sylkis-Gemüse	ja	ja	ja	Chocobo-Weiser	5000 Gil
Tantle-Gemüse	ja	ja	ja	Chocobo-Farm	400 Gil

Curielgemüse

Pahsanagemüse

Gysahlgemüse

Krakkagemüse

Tantelgemüse

Das Züchten von Speziellen Chocobos

Eigentlich erklärt sich die folgende Darstellung schon von selbst, ich werde aber trotzdem ein paar Worte über das Züchten verlieren.

Also als erstes sei gesagt, das du vor jeder Züchtung Speichern solltest, da es passieren kann das das Ergebnis nicht das ist was du willst. Etwas Glück und Geduld gehört nämlich auch noch dazu.

Blauer oder Grüner Cocobo

Zuerst solltest du dir einen „Guten Männlichen" Chocobo fangen, diese findest du Nördlich von Rocket Town und in der nähe von Mideel ... dann brauchst du einen „Weiblichen Super Chocobo" den du nur auf dem Nördlichen Kontinent finden kannst ***(sie sind selten zu bekommen)*** ... diese beiden musst du nun mit einer Karob-Nuss paaren um einen Blauen oder Grünen Chocobo zu bekommen ***(Speichere aber vorher)*** ... sollte es nicht klappen, dann musst du neu Laden und es wieder versuchen.

Schwarzer Chocobo

Um nun einen Schwarzen Chocobo zu bekommen brauchst du einen Blauen und einen Grünen Chocobo unterschiedlichsten Geschlecht, die du mit einander paaren kannst ... auch hier brauchst du wieder eine Karob-Nuss.

Goldener Chocobo

Um nun einen Goldenen Chocobo zu bekommen brauchst du einen Schwarzen Chocobo und eine Super Chocobo unterschiedlichsten Geschlecht die du nun wieder paaren musst, dieses mal brauchst du aber eine Zeyo-Nuss ... du wirst es schon mehrere male Probieren müssen damit es klappt ...

Die Chocobo Arten

Grasland-Chocobo, Junon-Cocobo und Wutai-Chocobo

Diese Chocobos findest du bei der Chocobo Farm, in der nähe von Junon und auf dem westlichen Kontinent Südlich von Wutai. Mit diesen Chocobos kann man aber nichts anfangen,da sie keine besonderen Fähigkeiten besitzen. Sie werden von Choco Billy als „nicht empfehlenswert" eingestuft.

Gute Chocobos „gehende"

Diese Chocobos findet man in der nähe von Nordcorel, sie sind zwar nicht besonders schnelle Sprinter aber dafür sind sie im normalen laufen recht gut. Mann benötigt sie um Grüne oder Blaue Chocobos zu Züchten. Hier ist jede Einstufung möglich außer „toll".

Sehr Gute Chocobos „rennend"

Diese Chocobos findet man in der nähe von Mideel, sie sind nicht besonder Ausdauernd, haben aber dafür eine höhere Sprint-Geschwindigkeit als gute Chocobos. Man benötigt sie um Grüne oder Blaue Chocobos zu Züchten. Hier sind alle Einstufungen möglich.

Super Chocobos „rasend"

Diese einzigartigen Chocobos findet man nur auf dem Nördlichen Kontinent. Man benötigt sie um einen Legendären Goldenen Chocobo zu Züchten. Bei diesen Chocobos gibt es nur zwei Einstufungen „nicht empfehlenswert" und „toll".

Blaue Chocobos

Den Blauen Chocobo bekommt man, wenn man einen Guten Chocobo „gehend" und einen Sehr Guten Chocobo „rennend" mit einer Karob-Nuss paart. Neben normalen Ebenen kann er auch noch Flüsse und Flache Gewässer überqueren.

Grüne Chocobos

Den Grünen Chocobo bekommt man, wenn man einen Guten Chocobo „gehend" und einen Sehr Guten Chocobo „rennend" mit einer Karob-Nuss paart. Neben normalen Ebenen kann er auch Berge überqueren.

Schwarze Chocobos

Den Schwarzen Chocobo bekommt mann, wenn man einen Blauen und Grünen Chocobo mit einer Karob-Nuss paart. Er kann außer normalen Ebenen auch Flüsse, flache Gewässer und Berge überqueren.

Goldene Chocobos

Diesen perfekten Chocobo bekommt man, wenn ein Super Chocobo „rasend" mit einem Schwarzen Chocobo und einer Zeyo-Nuss paart, ein wenig Glück gehört auch noch dazu. Er kann jede Ebene auf der Landkarte erreichen.

Chocobos Heimat und Choco Billy's Einstufungen !

Heimat: In der nähe der ***Chocobo Farm***

Heimat: In der nahe der ***Chocobo Farm***

Heimat: In der nähe von ***Junon***

Heimat: In der nähe von ***Junon***

Heimat: In der nähe von ***Mideel***

Heimat: In der nähe von ***Mideel***

Heimat: In der nähe von der ***Gold Saucer Wüste***

Heimat: in der nähe von der ***Gold Saucer Wüste***

Heimat: In der nähe von ***Rocket Town***

Heimat: In der nähe von ***Rocket Town***

Heimat: Auf dem Westlichen Kontinent, Südlich von ***Wutai***

Heimat: Auf dem Westlichen Kontinent, Südlich von ***Wutai***

Heimat: Auf dem Nördlichen Kontinent, in der nähe des ***Dorf Eiszapfen***

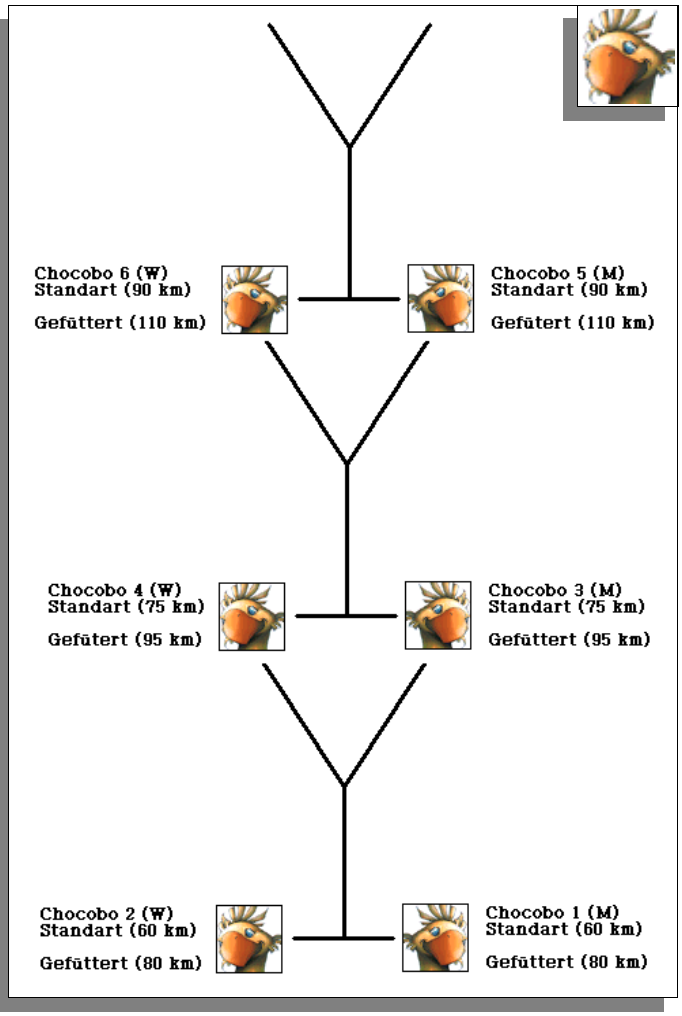
Heimat:Auf dem Nördlichen Kontinent, in der nähe des ***Dorf Eiszapfen***

Weitere Tipps zum Züchten

Du solltest deine Chocobos vor dem Züchten immer mit Früchten versorgen bis sie nichts mehr lernen können, das wirkt sich nämlich auch auf das Zuchtergebnis aus. Des weiteren solltest du vorher in der Gold Saucer min ein Rennen mit jeden deiner Chocobos durchführen um dessen werte zu erkennen, so weist du ob es dich überhaupt lohnt, die Chocobos die du hast weiter zu Züchten. Die „Klassen" Angabe die du dir in der Gold Saucer erspielen kannst erhöht die Chance bei der Zucht einen besonderen Chocobo zu bekommen.

Der Mega Chocobo

Den Namen habe ich ihm nur gegeben, du kannst ihn nennen wie du willst. Wie Züchtet man nun einen Mega Chocobo, der Unschlagbar im Chocobo-rennen in der Gold Saucer ist?!
Ist eigentlich gar nicht mal so schwer aber etwas Zeit und Geduld muss man schon mitbringen. Anhand des folgenden Stammbaumes kannst du den Züchtungsverlauf erkennen. Der wert „kmh" dienen lediglich zur Veranschaulichung und sind nicht aus einer Züchtung direkt übernommen.
Als erstes brauchst du jede Menge Geld um genügend Gemüse zu kaufen, damit du deine frisch gezüchteten Chocobos auch richtig Auf-powern kannst. Das zweite was du brauchst sind genügend Nüsse um überhaupt Chocobos Züchten zu können und das wichtigste ist ein Chocobo Pärchen das schon gute Veranlagungen hat, am besten zwei Schwarze oder Goldene Chocobos ... nun kann es los gehen.
Vergiss nicht die neue Generaton von Chocobos vor jeder Zucht zu füttern um einen besseren Chocobo zu bekommen, außerdem solltest du nach jeder Zucht in die Gold Saucer zum Chocobo-rennen gehen um die Daten deiner neuen Chocobos zu überprüfen. Sollte einer der Chocobos nicht deiner Erwartungen entsprechen kannst du neu Laden um den Paarungsprozess zu wiederholen. *Nach jeder Paarung musst du 16 Kämpfe bestreite um eine neue Paarung vornehmen zu können.*
So das sollten nun genügend Infos über die Chocobos sein ...



Hier noch einmal eine Zusammenfassung ... Füttere deine Chocobos vor den Züchtungen, um besondere Chocobos zu Züchten solltest du die Klasse erhöhen, zwischen jeder Züchtung musst du min 16 Kämpfe Absolvieren um eine neue Züchting machen zu können und um einen Goldenen zu Züchten *müssen* die Eltern auf Klasse A sein.

Die Substanzhöhlen

Diese Höhlen erreicht man nur mit Hilfe von besonderen Chocobos. Wo sich die höhlen befinden kannst du auf der Landkarte sehen.

Substanzhöhle 1

Chocobo-Art: Grün, Schwarz oder Gold

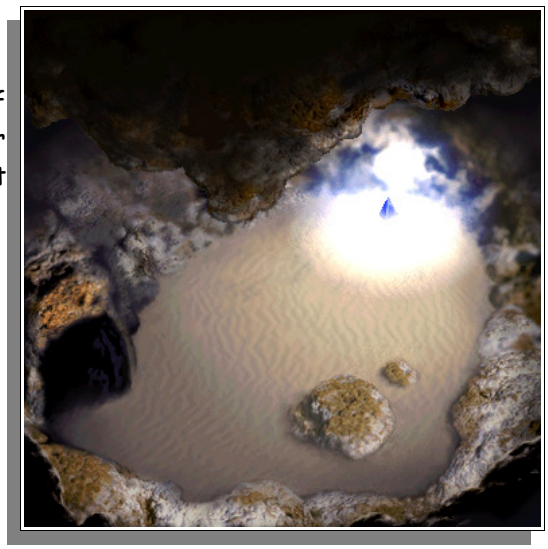
Lande mit der Highwind und deinem Chocobo in der nähe von Wutai und lauf dann mit dem Chocobo weiter nach Südwesten zu einer Halbinsel auf der du eine kleine Höhle entdecken kannst. In ihr findest du die **Substanz Nachahmen**.

-Substanzen-

Substanzhöhle 2

Cocobo-Art: Blau, Schwarz oder Gold

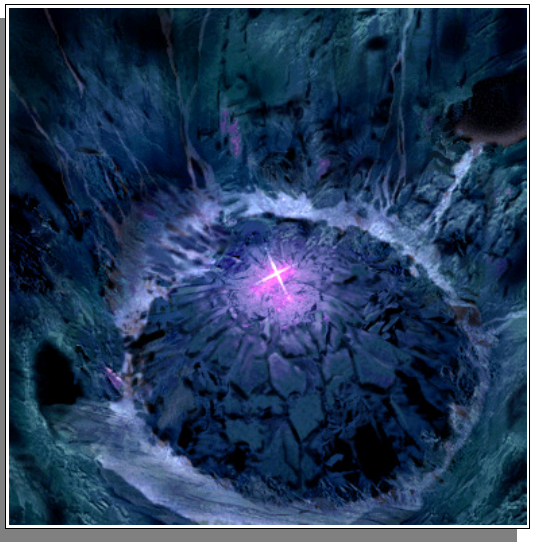
Lande mit der Highwind und deinem Chocobo direkt neben Mideel,lauf dann mit ihm durch das seichte Wasser nach Nordosten um an der Nordöstlichsten Spitze die nächste kleine Höhle zu finden. Hier kannst du die **Substanz Quatra-Zauber** finden.



Substanzhöhle 3

Chocobo-Art: Schwarz oder Gold

Lande mit der Highwind und deinem Chocobo in der nähe von Mt. Corel, lauf dann nach Norden über den Fluss und dann weiter durch die Steinwüste um zur nächsten kleinen Höhle zu kommen. Hier kannst du die **Substanz HP - MP** finden.



Substanzhöhle 4

Chocobo-Art: Gold

Lauf mit deinem Chocobo in die Nordöstlichste Ecke der Landkarte um dort eine, auf der Landkarte nicht verzeichnete Insel zu finden, dort befindet sich nun die letzte kleine Höhle. Hier kannst du die **Substanz Ritter der Runde** finden.

-Bonus Dungeon-

Der Alte Wald

Um diesen Ort betreten zu können musst du entweder erst den Ultima Weapon besiegt haben oder einen Goldenen Chocobo besitzten .
Ein seltsamer Abschnitt der etwas anders ist als alles andere n FF7, irgendwie erinnert der Abschnitt ehr an ein Jump & Run Spiel ... wie dem auch sei.

Abschnitt 1

Um hier voran zu kommen brauchst du „Frösche" und „Mücken" beides findest du in Ausreichender Zahl in den verschiedenen Abschnitten. Solltest du dich doch einmal verspringen, eine „Mücke" oder ein „Frosch" geht verloren, dann brauchst du nur den Abschnitt kurz verlassen und dann wieder betreten und schon sind die „Mücken" und Frösche" wieder an ihren Platz.

Gehe hier im Abschnitt 1 erst über den Hügel um zu der Roten Pflanze zu kommen, dort kannst du den **Superschuß-ST** finden, du musst aber ganz langsam und nicht zu weit auf die Pflanze gehen, da sie sonst zuschnappt. Lauf dann wieder zurück und nimm die drei Mücken, die musst du nun in die nähe der Blauen Hängepflanzen packen ... die Mücken musst du nun in alle drei Hängepflanzen schmeißen um auf de andere Seite zu kommen, viel Zeit hast du aber nicht ... wenn du es geschaft hast, geht es weiter nach rechts dort kannst du eine Pflanze mit einer langen Zunge sehen, an ihr kannst du dich über den Abgrund hangeln. Her kannst du oben noch den **Springgewehr-Clip** finden. Lauf dann weiter nach rechts um zu Abschnitt 2 zu kommen ...

Abschnitt 2

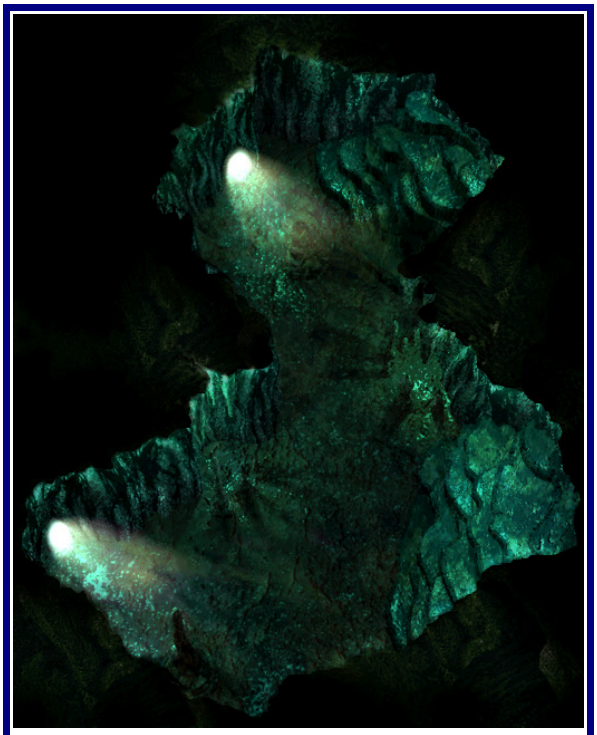
Hier im Abschnitt 2 musst du erst die Mücke einsammeln und dann zu der ersten Pflanze mit der Zunge gehen, du wirst die gefragt ob du Springen willst, natürlich solltest du das nicht verneinen ... so kommst du nach oben auf einen Vorsprung ... wirf die Mücke nun nach rechts in die Hängepflanzen und spring weiter nach rechts. Unten angekommen musst du den Frosch einsammeln und dann nach rechts oben auf den Vorsprung gehen, wirf den Frosch nun in die linke Hängepflanze und spring gleich hinter her, dort musst du nun warten bis der Frosch wieder Ausgespuckt wird und du nach links oben zu der Honigpflanze geschleudert wirst. Nimm den Honigtopf und spring wieder nach unten. Jetzt musst du den Honigtopf in die linke Rote Pflanze werfen damit sie ihn Frisst, unter ihr kannst du jetzt die **Substanz Maxischlag** finden. Nimm den Frosch wieder auf und gehe zu dem Rechten Vorsprung, wo du ihn nun in die rechte Hängepflanze werfen musst. Lasse dich dort nach rechts Katapultieren um zu Abschnitt 3 zu kommen ...

Abschnitt 3

Sammle hier im Abschnitt 3 die zwei Mücken ein und benutze sie bei den ersten beiden Hängepflanze um zu der Pflanze mit der Zunge zu kommen, dadurch gelangst du zu Abschnitt 4 ...
lauf hier gleich nach links unten um zu einer anderen Stelle von Abschnitt 2 zu kommen, dort kannst du ein **Minerva-Band** finden ... da du nicht wieder nach oben laufen kannst musst du auf dem langen Weg wieder zurück zu Abschnitte 4 ... Wenn du dann wieder dort angekommen bist, musst du weiter nach oben rechts laufen ... spring über die drei Pflanzen mit der Zunge um auf der der anderen Seite die **Substanz Typoon** zu finden. Jetzt musst du de der Pflanzen wieder zurück Springen. Bei dem dicken Baumstamm kannst du nach hinten rechts wieder zurück zu Abschnitt 3 finden ... nimm hier dann die Mücke auf und gehe weiter nach rechts zu den Hängepflanzen um zu der Honigpflanze zu kommen, schnapp dir den Honigtopf und schmeiß ihn unten in die Rot Pflanze.
Weiter geht es dann nach links zu dem Baum mit dem Loch, setzte hier eine Mücke ab um einen Frosch zu erhalten, lauf mit ihm wieder zurück zu den zwei Hängepflanze am ende des Abschnittes und wirf sie hier in die eine Pflanze. Warte dann wieder damit du nach rechts Katapultiert wirst und so zu Abschnitt 5 kommst ...

Abschnitt 4

In Abschnit 5 kannst du nun noch eine Schatzkiste mit der **Apokalypse** und einem **Elixier** finden. Im Norden befindet sich nun der Ausgang um wieder auf die Landkarte zu kommen.



Abschnitt 5

-Die Ultima-Waffen-

Cloud: Ultima Waffe

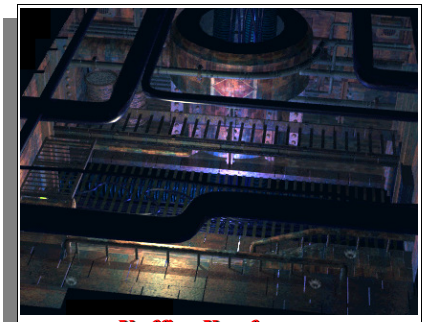
Nach dem letzten Kampf gegen den Ultima Weapon auf CD3 bekommst du diese Waffe automatisch.

Cait Sith: HP-Schrei

Diese Waffe kannst du auf CD3, wenn du unterwegs zur Sister Ray Kanone bist einsammeln. Du findest sie im 64. Stock des Shinra Gebäude, im Norden in den Umkleideschränken.

Barret: Dragohieb

Diese Waffe findest du auf CD3, auf dem Weg zur Sister Ray Kanone. Wenn du Barret in deiner Gruppe hast liegt auf der Treppe eine Schatzkiste in der diese Waffe ist.



Yuffie: Konformer

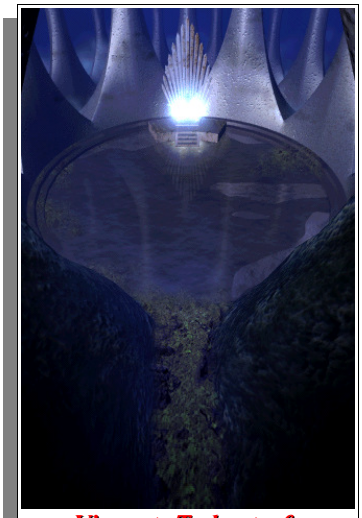
Diese Waffe kannst du im Versunkenen Flugzeug ab CD2 finden, sie liegt auf der unteren Ebene in der linken oberen Ecke. Es ist nicht zu erkennen, weil ein Rohr die Schatzkiste verdeckt.

Tifa: Premium-Herz

Diese Waffe kannst du ab CD2 in Midgar finden. Du musst dir den Schlüssel zu Midgar, in Bone Village besorgen und dann mit Cid und Tifa zum Wall Markt laufen, hier kannst du in dem kleinen Laden, auf dem Item steht, diese Waffe finden.

Cid: Venuslehre

Diese Waffe bekommst du von dem Alten Mann der vor dem Item laden steht, du musst ihn mehrere male Ansprechen nachdem die Rakete verschwunden ist.

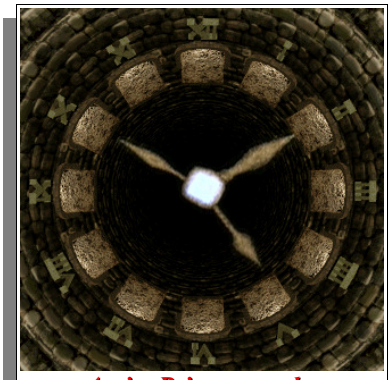


Vincent: Todesstrafe

Diese Waffe bekommst du wenn du auf CD2 und CD3 in Lukreticias Höhle gewesen bist. Sie liegt hinter einem Wasserfall in einem Krater.

Red XIII: Begrenzter Mond

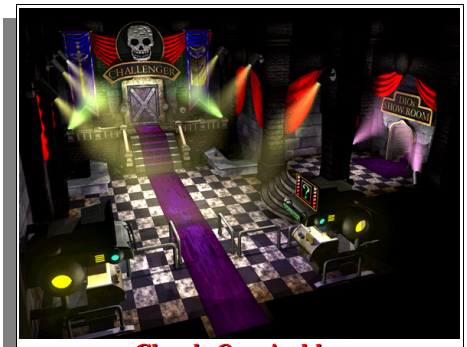
Diese Waffe bekommst du ab CD2, wenn du mit Red XIII in deiner Truppe, nachdem die Rackete verschwunden ist, zu Burghagen gehst und mit ihm in seinem Zimmer sprichst.



Aeris: Prinzesswache

Diese Waffe findest du im Tempel des Alten Volkes, in dem Zeitraum musst du durch die Tür IV gehen.

-Ebene 4 Limit-

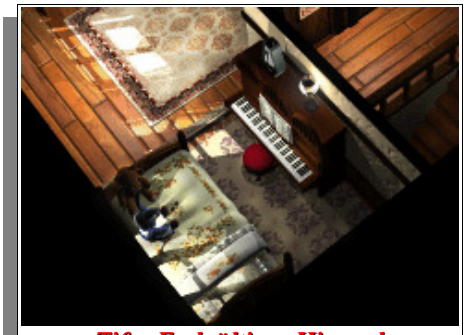


Cloud: Omnischlag

Den bekommst du in der Gold Saucer Battlke Scuare für 32000 Kampfpunkte.

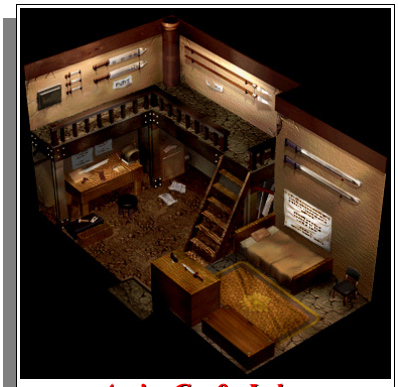
Barret: Katastrophe

Den bekommst du nach der Substanzjakt in Corel von der Frau in dem oberen Haus.



Tifa: Endgültiger Himmel

Den bekommst du nachdem Cloud und Tifa auf CD2 wieder aus dem Lebenstrom gekommen sind. Fnden kannst du ihn in Nibelheim, in Tifas Haus am Klavier ... gib hier folgende Noten ein: (Do-Re-Mi-Ti-La-Do-Re-Mi-So-Fa-Do-Re-Do)

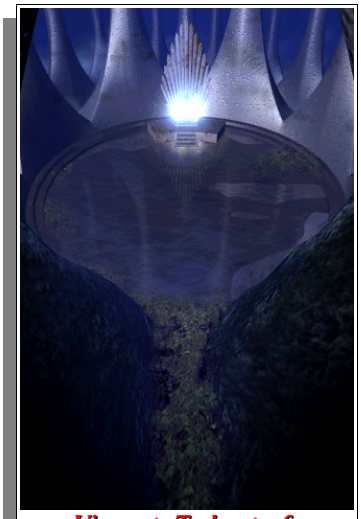


Aeris: Große Lehre

Den findest du bei dem Waffenhändler in der nähe von Gongaga. Du musst ihm das Mythril geben, dann kannst du eine der beiden Türen öffnen ... in der Nördlichen findest du den Limit. (du musst musst mit dem Buggy und dem Frachtschiff das Meer überqueren)

Yuffie: Spirituelle Kraft

Den bekommst du wenn du mit Yuffiue in Wutai in der Pagode der 5 Götter, ihren Vater, den letzten der Gegner besiegt hast.

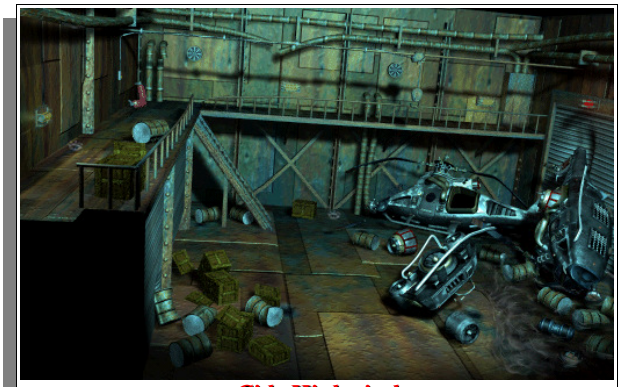


Vincent: Todesstrafe

Den bekommst du wenn du auf CD2 und CD3 in Lukreticias Höhle gewesen bist. Sie liegt hinter einem Wasserfall in einem Krater.

Red XIII: Cosmogedächtnis

Den bekommst du nach dem Kampf mit dem Endgegner, aus dem Save der Shinra Villa in Niebelheim.



Cid: Highwind

Den kannst du in einer Schatzkiste des Versunkenen Flugzeug finden.

-Die Master Substanzen-

Es gibt drei verschiedene Master Substanzen. Die Master-Zauber, Master-Befehl und Master-Aufruf ...
Jede der drei Substanzen kannst du zweimal bzw unendlich oft bekommen, einmal wenn du den Abschnitt „Die Weapon´s" komplett fertig hast, dann bekommst du diese Substanzen von dem Kalm-Reisenden und zum zweiten kannst du die Substanzen im Cosmo Canyon von den, auf CD2 eingesammelten Großen Substanzen bekommen. Hierbei gibt es aber ein paar Bedingungen zu erfüllen:

Master-Zauber	***alle Zauber Substanzen müssen mindestens einmal als Master vorhanden sein***
Master-Befehl	***die Erkennen, Werfen, Nachahmen, Stehlen, Manipulieren, Todesschlag und Morph Substanz müssen jeweils mindestens einmal als Master vorhanden sein***
Master-Aufruf	***alle Aufruf Substanzen müssen mindestens einmal auf Master sein***

... hast du zb. alle Zauber Substanzen zwei mal auf Master, dann kannst du dir auch zwei Master-Zauber holen, der „Nachteil" dabei ist, das du die Zauber Substanzen nur gegen eine Master-Zauber Substanz eintauschst ... sprich, die Zauber Substanzen die auf Master sind verschwinden dann.

-Die Extra Charaktere-

Yuffie

... in den Waldgebieten kannst du ein Truppenmitglied aufsammeln, dazu musst du aber die richtigen Antworten geben ... also Kämpfe hier im Wald gegen ein paar Monster, mit einer Wahrscheinlichkeit von etwa 1/10 wird ein Kampf ausgelöst indem du gegen ein Mysteriösen Ninja kämpfen musst. Beeile dich aber mit dem Kämpfen, da er sonst davon rennt ... nachdem du ihn besiegt hast findest du dich mit ihm auf einer Wiese wieder, nach einem langen Dialog kannst du dich wieder bewegen, lauf nun zu Yuffie und untersuche sie ***(gehe nicht zu dem Speicherpunkt !!!)*** nun wirst du wieder in einen Kampf verwickelt und musst einige Fragen beantworten:

1) "Kein Interesse"
2) "... wie festgenagelt"
3) "Warte einen Moment!"
4) "... Richtig."
5) "... Beeil dich"

... nun sollte Yuffie in deiner Truppe sein ...

Vincent

In der Shinra Villa in Nibelheim kannst du ein weiteres Truppenmitglied finden ...

... lauf dort durch die Geiheimtür nach unten in den Keller ... gehe dort vor der Bibliothek nach oben durch die Tür ***(du brauchst aber den Schlüssel aus dem Save)***, hier findest du Vincent in einem Sarg. Erzähle ihm von Sephiroth und untersuche den Sarg nach dem Gespräch erneut um ein weiteres Gespräch mit Vincent zu führen, hier musst du ihn fragen wie er heißt ... wenn du dann versuchst den Keller zu verlassen wird er sich deiner Truppe anschließen.

-Der Midgar Schlüssel-

Nachdem Cloud und Tifa wieder aus dem Lebensstrom gekommen sind *(CD2)* kannst du n Midgar einen Mann finden der seinen Schlüssel sucht den er bei Ausgrabungen verloren hat ... nun musst du nach Bone Village gehen und dort nach einen „normalen Schatz" suchen. Oben in der nähe des Zeltes kannst du dann den Schlüssel zu Sektor 5 finden.

Als nächstes solltest du nach Midgar in den Wall Markt gehen, dort kannst du im Waffen Laden für 129.000 Gil den **Stehlhandschuh** kaufen.

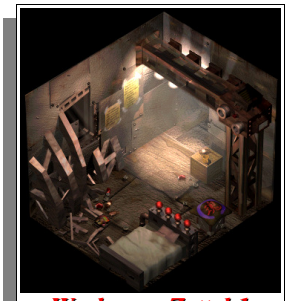
-Der Hinterraum-

Gehe auf CD2, nachdem die Rakete verschwunden ist wieder zum Cosmo Canyon. Gehe dann im Norden die Leiter nach oben in den Objekt Laden, dort kannst du nun rechts weiter nach hinten zu einem Hinterraum laufen. Hier findest du die **Volst. Heilung Substanz**, ein **Zauber** und eine **Elixier**.

-Das Haus des Alten Mann-

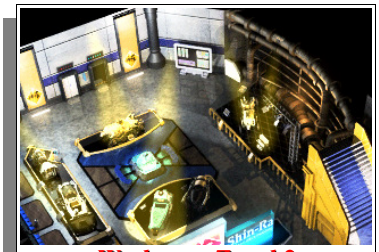
Um dort hinzukommen brauchst du einen Buggy, einen besonderen Chocobo oder die Highwind. Sprich hier mit dem Schlafenden Mann, er wird dir sagen wie viele Kämpfe du schon absolviert hast ... du musst nun so viele Kämpfe machen das die letzten beiden Zahlen Identisch sind, also in meinem Fall zb.: 455. Hast du das dann geschaft wird der Mann dir das **Mythril** geben, das du später noch brauchen wirst ... es kann auch passieren das du einen **Blitzring** bekommst ...

-Die Schildkrötenparadies Werbung-



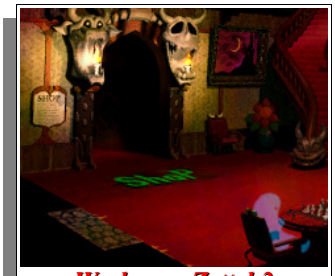
Werbung: Zettel 1

Midgar Sektor 5



Werbung: Zettel 2

Shinra Gebäude Erdgeschoss

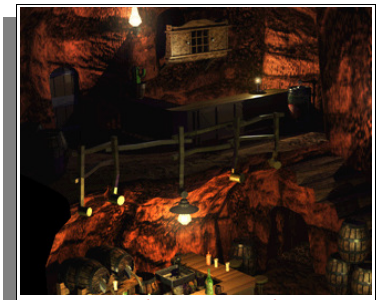


Werbung: Zettel 3

Gold Saucer Geisterhotel

Werbung: Zettel 4

Cosmo Canyon Waffen Laden



Werbung: Zettel 5

Cosmo Canyon INN

Werbung: Zettel 6

Wutai Yuffie´s Haus

Wenn du alle Zettel gefunden hast, musst du mit dem Besitzer des Schildkrötenparadies in Wutai reden. Wenn du ihn ein paar mal angesprochen hast bekommst du ein **Kraft**, **Wachsamkeit**, **Zauber**, **Geist**, **Geschwindigkeit**, **Glück** und ein **Megaelixier**.

-Die Bonus Video-

Es gibt ein Bonus Video, wobei du die Vergangenheit von Cloud und Zack sehen kannst.
Dafür musst du nachdem Cloud wieder aus dem Lebensstrom gekommen ist, nach Nibelheim zur Shinra Villa. Lauf dort weiter nach unten in die Biblioteck und du kannst dir die Sequens Anschauen ... im Anschluss kannst du im hinteren Teil noch vier Textdokument finden indem auch noch etwas über Cloud und Zack steht.

-Die Gold Saucer-

Das meiste erklärt sich eigentlich von selbst aber ein paar Worte werde ich dennoch über die einzelnen Areale verlieren ... ich gehe dabei von links nach rechts, der Eingangshalle durch ...

Event Square

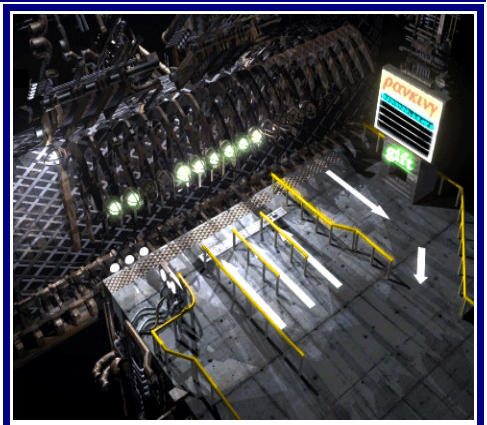
Hier gibt es eigentlich nichts zu gewinnen oder zu finden, es spielt eine kurze aber unwichtige Rolle in dem „Gold Saucer Dating" aber ansonsten ist es völlig überflüssig ...

Event Square

Speed Square

Hier kann man schon ein wenig Zeit verlieren, allerdings auch Nerven, da das Spiel doch recht Ungesund für die Daumen und Finger ist.
Das Spiel ist völlig simpel, du sitzt in einer Achterbahn und musst alles ab ballern was dir in die Schusslinie kommt folgende Punkte bekommst du für die Abgeschossenen Gegenstände:

Speed Square Vorhalle



Speed Square Spielhalle

Geist	40				
Kaktus	30	Stachel Ball	70		
Blaues Flugzeug	50-60	Ballon	30		
Jet Flugzeug	50-60	Großer Ballon	70	kleine Scheinwerfer	80
Brauner Felsblock	200	kleines Ufo	60	Großes Ufo	1000
Gelbes U-Boot	60	Stein	50	Großer Zeppelin	????
Stern	40	Lava Stein	70		
Eiszapfen	40-50	Hubschrauber	40-50		

Du musst hier mindestens 3000 Punkte erreichen um ein Item zu bekommen. Bei 5000 Punkten bekommst du manchmal ein besonderes Item, wie zum Beispiel eine Waffe für Aeris. Die 5000´der Grenze erreichts du aber meist nur dann wenn du das Große Ufo kalt machst un um das zu schaffen musst du deine Schuss-Energieanzeige ganz oben behalten ... kurz gesagt, hau so schnell du kannst auf die Feuer Taste bis das Ufo erledigt ist.
Ich habe oben auch einen Zeppelin mit aufgeschrieben, leider ist es mir noch nicht gelungen ihn zu zerstören, wenn das überhaupt geht. Ich habe ihn nur Aufgelistet weil er in dem Offizielen UK-Lösungsbuch von Bready Games auch drin steht aber ebenfalls ohne Punkteangabe.
Manchmal übergibt sich Cloud nach der Fahrt, aber das hat nichts zu bedeuten.
Folgende Items kannst du hier Bekommen:

min 3000 Punkte	**1/35 Soldat**
min 3000 Punkte	**Superauslöscher** *(Superbesen)*
min 3000 Punkte	**Masamune-Klinge**
min 5000 Punkte	**Regenschirm** *(draußen in der Vorhalle kannst du manchmal ein Paar Treffen, der eine Schwarz und der andere Weis gekleidet, wenn sie über Preise oder 5000 Punkte erzählen kannst du das Item Gewinnen)*
min 5000 Punkte	**Peitsche** *(draußen in der Vorhalle kannst du manchmal ein Paar Treffen, der eine Schwarz und der andere Weis gekleidet, wenn sie über neue Preise und 5000 Punkte erzählen kannst du das Item Gewinnen ... damit sie das sagen musst du aber etliche male die 5000 Punkte erreicht haben)*

Round Square

Im Grunde hat auch diese Attraktion nur einen Zweck, dir die Gold Saucer von außerhalb anzusehen ... hier findet auch das „Gold Saucer Dating" statt, von dem du später noch mehr lesen kannst.

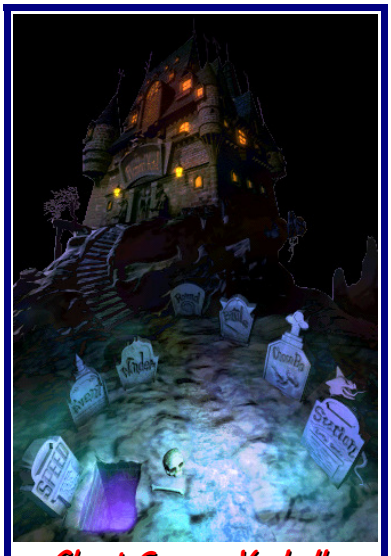
Round Square

Ghost Square Hotel

Ghost Square

Das ist das Hotel von der Gold Saucer. Außer das du dich hier Ausruhen kannst, gibt es noch ein Item Laden der aber nur die üblichen normalen Items führt ... das einzig wertvolle was du hier zu Kaufen bekommst sind Äther.

Ghost Square Hotel Item Laden


Ghost Square Vorhalle

Ghost Square Hotel Zimmer

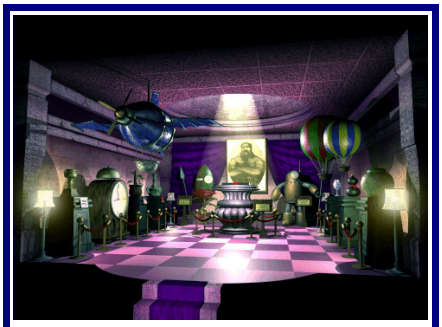
Battle Square

Nun kommen wir zu den wohl wichtigsten Attraktionen der Gold Saucer, als erstes das Battle Square.

Battle Square Haupthalle

Battle Square Vorhalle

Die Regeln sind einfach, du bezahlst 10 GP und kannst dafür an einen Kampf Teilnehmen der sich über 8 Runden hinzieht. Für die Kämpfe bekommst du Kampfpunkte die du später in der Haupthalle rechts und links an den Automaten eintauschen kannst, das Maximum an Punkten sind 65000.
Hier hast du eine Liste der Gegenstände die du eintauschen kannst:


Battle Square Ausstellungshalle

Heilmittel	*100*
Feind Anlocken Substanz	*250*
Rechter Arm	*500*
Präventivmaßn. Substanz	*1000*
Reagangemüse	*2000*
Geschwindigkeit Substanz	*4000*
Sternenstaub	*8000*
Meistergürtel	*16000*
Omnischlag *(Limit 1)*	*32000*
2x-Aufruf Substanz *(Limit 1)*	*64000*

Battle Square Kampfhalle

Bei den ersten Kämpfen bekommst du nach der letzten Runde ein **Tuch** als Trostpreis ... wenn du die 2x-Aufruf Substanz und den Omnischlag hast *(den du einsetzten musst)*, dann wirst du an der Anmeldung gefragt ob du an einen Speziellen Privat Kampf Teilnehmen willst. Hier musst du gegen die stärksten Monster der Gold Saucer Kämpfen, die bisher nur in der Endrunde gekämpft haben. Der letzte Runde in diesen Spezial Kampf musst du gegen den Stolz Robot *(Proud Cloud)* Kämpfen den du auch schon in Midgar besiegt hast oder noch besiegen musst. Diesen Gegner solltest du mit dem Omnischlag oder dem Ritter der Runde besiegen, da er jede Menge HP hat.
Nach dem ersten Spezial Kampf bekommst du die Substanz **Endgültiger Angriff**.
Nach jeden weiteren Spezial Kampf kannst du folgende Items bekommen: **Dio´s Autogramm**, **Dio´s Schlacht Tagebuch** und **Spieler** ... mit etwas Glück kannst du auch eine **Schleife** Gewinnen.

Im Anschluss findest du eine Liste der Behinderungen die in den Kämpfen per Zufall ausgewählt werden

5 Ebenen runter Das Level des Kämpfers wird um 5 Level reduziert.		HP Die HP des Kämpfers wird Halbiert.	
10 Ebenen runter Das Level des Kämpfers wird um 10 Level reduziert.		MP Die MP des Kämpfers wird Halbiert.	
Zeit X 30 Schaden Die Verlorene HP und die Zeit die im letzten Kampf verstrichen ist wird mit 30 Multipliziert und wird dem Kämpfer an HP Abgezogen.		HP & MP Die HP und MP des Kämpfers werden Halbiert.	
Geschwindigkeit Die Geschwindiegkeit des Kämpfers wird um die Hälfte reduziert.		0 MP Die MP des Kämpfers werden auf Null gesetzt.	
Gift Der Kämper wird mit Gift belegt.		Zauber Gebrochen Die Zauber-Substanzen des Kämpfers erlöschen und stehen somit nicht mehr zur verfügung.	
Mini Der Kämpfer wird mit Mini belegt.		Befehl Gebrochen Die Befehl-Substanzen des Kämpfers erlöschen und stehen somit nicht mehr zur verfügung.	
Frosch Der Kämpfer wird mit Frosch belegt.		Unterstützung Gebrochen Die Unterstützungs-Substanzen des Kämpfers erlöschen und stehen somit nicht mehr zur verfügung.	
Waffe Gebrochen Die Waffe des Kämpfers ist Zerbrochen, somit zählt bei einem Angriff nur die standart Werte des Kämpfers.		Hilfe Gebrochen Die Hilfs-Substanzen des Kämpfers erlöschen und stehen somit nicht mehr zur verfügung.	
Zubehör Gebrochen Das Zubehör des Kämpfers ist Zerbrochen, somit sind die Effekte des Zubehör erloschen.		Aufruf Gebrochen Die Aufruf-Substanzen des Kämpfers erlöschen und stehen somit nicht mehr zur verfügung.	
Rüstung Gebrochen Die Rüstung des Kämpfers ist Zerbrochen, somit erlöschen die Werte die durch die Rüstung verstärkt wurden.		Alle Gebrochen Alle Substanzen des Kämpfers erlöschen und stehen somit nicht mehr zur verfügung.	
Item Versiegelt Der Item-Befehl steht nicht mehr zur verfügung.		Wiederherstellen Die HP des Kämpfers werden wieder hergestellt.	
		Glück 7 Keine behinderungen für den Kämpfer.	

Wonder Square

Hier kannst du deine GP aufstocken und dir etwas Zeit vertreiben. Es gibt hier mehrere Minispiele in denen du dich Üben kannst. Die U-Boot Jagt und das Snowboard rennen wird dir erst Zugänglich wenn die diese Spiele in dem Lösungsweg auch schon Absolviert hast.
Hier in den zwei Hallen kannst du folgende Spiele finden:

Wonder Square Vorhalle

Spielhalle 1

Super Dunk	GP+
Mega Sumo	GP+
Wunderfänger	Item+
Tauschbörse	hier kannst du GP in Items Eintauschen, folgende Items kannst du tauschen:

Trank	1 GP
Äther	20 GP
X-Trank	80 GP
Turbo-Äther	100 GP
Lebenspaß	300 GP *(nur einmal erhältlich)*
Karobnuß	500 GP
Gil-Plus Substanz	1000 GP *(nur einmal erhältlich)*
EXP-Plus Substanz	2000 GP *(nur einmal erhältlich)*

Wonder Square Spielhalle 1

Spielhalle 2

G-Bike	GP+, Item+
Wahrsagerei	Gil-
Mog Hous	GP+ *(du musst danach mit dem Mann links reden)*
3D-Kämpfer	GP+
Torpedo Attack	GP+, Item+*(zb.: Tinte, T/S-Bombe, Drachenzahn, Drachenschuppen, Kessel und noch einige andere)*
Snowboard	????

Wonder Square Spielhalle 2

... hier noch ein paar Tips zum Snowboard fahren. Einen neue Strecke wird erst dann freigeschaltet wenn du die letzte Strecke auf „Gut" geschaft hast und wenn alle drei Strecken mit „Gut" geschaft sind findest du bei Fahrt beginn einen Gelben Ballon der die Abfahrt zu einer Geschwindigkeitsabfahrt macht. Das erste mal auf jeder Strecke fährst du alleine, beim zweiten mal fährst du gegen dich selbst in Form eines Geister Mog.

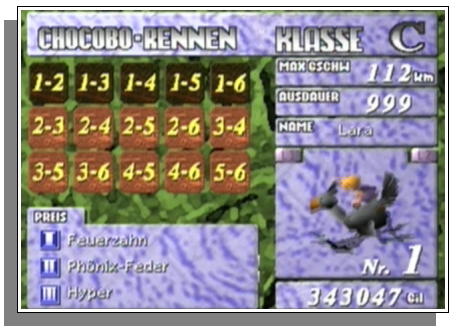
Chocobo Square

Du kannst hier zu beginn nur auf Chocobos setzten, das ist dann aber lediglich ein Glücksspiel, da des öfteren selbst die schnellsten Chocobos verlieren. Erst zu einem späteren Zeitpunkt, wenn du selber Chocobos hast und Züchten kannst wird es erst interessanter.
Bei Ester kannst du dann deine Chocobos ins rennen schicken. Da sich das Rennen von selbst erklärt werde ich hier keine Großen reden schwingen. Nach drei Gewinnen auf einem Rang steigt der Chocobo auf den nächst höheren Rang. Vier Ränge gibt es ... C, B, A und S. Folgende Items kannst du hier Gewinnen:

Chocobo Square Vorhalle

Rang „C" Items

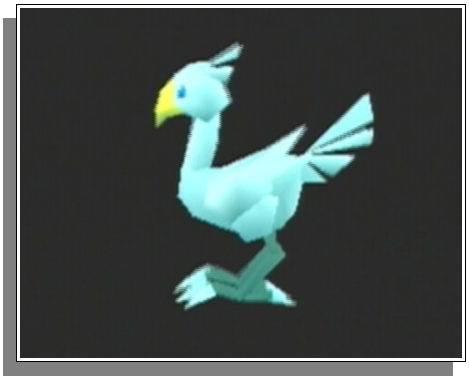
Trank
Hi-Trank
Phönix-Feder
Hyper
Beruhigungsmitteln
Äther
Feuerzahn
Antarktischer Wind
Blitzstrahlrauch



Chocobo Square Haupthalle

Rang „B“ Items

Hi-Trank
Phönix-Feder
Hyper
Beruhigungsmitteln
Äther
Turbo-Äther
Feuerzahn
Blitzstrahlrauch
Antarktischer Wind
Heldentrank
Feind Weg Substanz

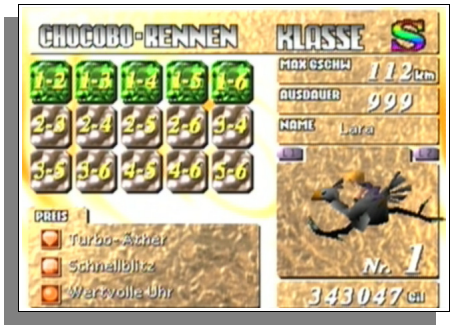


Rang „A“ Items

Hi-Trank
Phönix-Feder
Äther
Feuerzahn
Feuerschleier
Blitzstrahlrauch
Schnellblitz
Antarktischer Wind
Eiskristall
Heldentrank
Elixier
Katzenglocke
Feind Weg Substanz
Schleichangriff Substanz
Gegenangriff Substanz

Rang „S“ Items

Phönix-Feder
Turbo-Äther
Feuerschleier
Blitzstrahlrauch
Schnellblitz
Eiskristall
Heldentrank
Elixer
Megaelixier
Sprintschuhe
Choco-Armband
Wertvolle Uhr
Feind Weg Substanz
Schleichangriff Substanz
Zauberangriff Substanz
Gegenangriff Substanz



... nach 9 Siegen auf Rang „S“ bekommst du von Ester folgende Items geschenkt:
Sprintschuhe, Wertvolle Uhr, Katzenglocke, Choco-Armband, Gegenangriff Substanz

Hier noch ein Tipp: L1+L2+R1+R2 stellt die Ausdauerleiste im rennen langsam wieder her. Mit „Viereck“ kannst du deinen Chocobo schneller laufen lassen und mit „X“ kannst du ihn wieder verlangsamen.

-Gil in GP umtauschen-

Ab und zu steht mit etwas Glück in der Eingangshalle der Gold Saucer ein Mann in der hintern linken Ecke um deine Gil in GP umzutauschen, aber es ist schon etwas teuer ... 1 GP für 100 Gil. Das Maximale an GP sind 10000.

-Das Gold Saucer Date-

Hierbei handelt es sich um das Date in der Cold Saucer auf CD2 ... es gibt bestimmte Fragen und Entscheidungen die du in dem Spiel treffen musst, jenachdem wie du Antwortest werden Beliebtheitspunkte verteilt, wer am ende die meisten Punkte hat, der wird Cloud zu der Gondelfahrt in der Gold Saucer einladen. Du kannst die werte mit einem Cheat-Tool für die PC-Version einsehen, so habe ich die folgenden Ergebnisse erhalten.
Zu Spielbeginn stehen die Werte folgendermaßen:

Aeris: 50
Tifa: 30
Yuffie: 10
Barret: 0

Während des Spielverlaufs kannst du durch verschiedene Handlungen und Entscheidungen diese Werte beeinflussen. Wenn du das Date erreichst, geht Cloud mit dem Charakter aus, der den höchsten Beliebtheitswert hat. Um einen bestimmten Helden zu Daten, musst du dafür sorgen, dass er genug Punkte kriegt und dass den anderen so viele Punkte wie möglich abgezogen werden. Besonders bei Barret kann das schwierig werden!

Die Entscheidungen

Midgar

Wenn du zum ersten mal auf Aeris triffst ist es egal was du sagst, es hat keine Auswirkungen auf das Date. Kaufe ihr eine Blume ab, wenn du Tifa oder Barret Daten willst.

Rede zweimal mit Jesse im Zug auf dem Heimweg von der ersten Mission:

"Danke!" --
"Ich freue mich drauf" (-3 Tifa)

Wenn du das HQ der Alvalanche betrittst und eine Blume hast:

"Gib sie Tifa" (+5 Tifa)
"Gib sie Marlene" (+5 Barret)

Wenn du mit Tifa redest, wenn sie hinter der Bar steht:

"Mir ist gerade nicht danach" --
"Ich brauch was hartes" (+5 Tifa)

Wenn Tifa sich darüber beschwert, dass Cloud das Versprechen vergessen hat:

"Wie kannst du das sagen?" (+5 Tifa)
"...tut mir leid" --

Wenn Tifa dich fragt, wie du geschlafen hast:

"Klar, neben dir..." (+5 Tifa)
"Barret hat geschnarcht..." (+5 Barret)

Zum letzten Waggon kommen, ohne dabei erwischt zu werden:

(+5 Tifa, +5 Barret)

Wenn Barret dich nach den zweiten Endgegner fragt, ob du in Ordnung bist:

"(Stark sein)" (+2 Barret)
"(Ich weiß nicht, ob ich es schaffe)" (-3 Barret, +1 Tifa)

Wenn Aeris vor den Wachen in der Kirche flüchtet und du:

Ein falsches Fass runter wirfst: (-3 Aeris)
Ihr sagst, sie soll kämpfen: (-1 Aeris)
Sie flüchten lässt: --
Sie flüchtet und muss trotzdem kämpfen: (-1 Aeris)
Das richtige Fass runter wirfst: (+1 Aeris)

Wenn Aeris fragt, ob Tifa Cloud´s Freundin ist:

"Auf keinen Fall!" (+1 Aeris)
"Ja, so ist es" (-5 Aeris)

Wenn du zum Spielplatz in Sektor 6 kommst:

"Bring sie nach Hause" --
"Bring sie nach Sektor 7" (+1 Aeris)

Wenn Tifa zu Don's Date gewählt wurde:

"Bist du in Ordnung?" (+3 Aeris)
"Wir müssen Tifa helfen!" (-2 Aeris)

Wenn Aeris zu Don's Date gewählt wurde:

"Bist du in Ordnung?" (-2 Tifa)
"Wir müssen Aeris helfen!" (+3 Tifa)

Wenn Cloud zu Don's Date gewählt wurde:

"Ja, sein Name ist Barret..." (+5 Barret)
(Nachdem du auf Don's erste Frage mit "Äh..." geantwortet hast)

Wenn alle in die Kanalisation gefallen sind:

Erst mit Aeris reden: (+3 Aeris)
Erst mit Tifa reden : (+3 Tifa)

Wenn Marlene dir von Aeris erzählt:

"Ich weiß es nicht" (-3 Aeris, +3 Tifa)
"Ich hoffe es" (+3 Aeris, -3 Tifa)

Wenn du zum ersten mal Red XIII triffst:

"Tifa, ich zähle auf dich!" (-2 Tifa)
"Barret, pass auf sie auf!" (+2 Barret)

Wenn irgendwer der folgenden Leute in deiner Party ist, nachdem ihr euch aufgeteilt habt:

Barret (+2 Barret)
Tifa (+2 Tifa)
Aeris (+2 Aeris)

Wenn Tifa fragt, ob ihr ausbrechen könnt:

"(Überlass es mir)" (+1 Tifa) (so oft du willst)
"(Könnte schwierig werden)" (-1 Tifa) (so oft du willst)

Wenn du die Auswahl hast, über wessen Zustand du dir zuerst Gedanken machen sollst:

Zuerst an Barret oder Aeris denken: (+3 Barret oder Aeris)
Beim zweiten mal an Barret oder Aeris denken: (+1 Barret oder Aeris)

Wenn du deine Truppe auswählst, wenn du Midgar verlässt:

Wenn Barret in der Party ist: (+1 Barret)
Wenn Aeris in der Party: (+1 Aeris)
Wenn Tifa in der Party ist: (+1 Tifa)

Kalm

Wenn Barret die Treppe runter geht und dich bittet, ihm zu folgen:

"Warte mal!" --
"Toll, wirklich toll!" (+3 Barret)
"Ist das alles?" (-1 Barret)
"Genau!" (+1 Barret)

Mit der Frau reden die meint, durch Mako-Energie sei alles einfacher:

"Ja, vieleicht" (-2 Barret) wenn er in der Gruppe ist
(-1 Aeris) wenn sie in der Gruppe ist
(-1 Tifa) wenn sie in der Gruppe ist
"Würde ich nicht sagen" (+2 Barret) wenn er in der Gruppe ist
(+1 Aeris) wenn sie in der Gruppe ist
(+1 Tifa) wenn sie in der Gruppe ist

Mit dem Mädchen im zweiten Stock reden, die meint, das alte Leben war besser:

"Ja, vieleicht" (+2 Barret) wenn er in der Gruppe ist
(+1 Aeris) wenn sie in der Gruppe ist
(+1 Tifa) wenn sie in der Gruppe ist
"Auf keinen Fall!" (-2 Barret) wenn er in der Gruppe ist
(-1 Aeris) wenn sie in der Gruppe ist
(-1 Tifa) wenn sie in der Gruppe ist

Fort Kondor

Wenn du zum ersten mal mit dem alten Kerl sprichst:

"Von mir aus" (+5 Barret, +3 Aeris, +3 Tifa, +2 Yuffie)
"Nicht interessiert" (-5 Barret, -3 Aeris, -3 Tifa, -1 Yuffie)

Nachdem er dir von deinem Problem erzählt hat:

"In Ordnung" (+5 Barret, +3 Aeris, +3 Tifa, +2 Yuffie)
"Nicht interessiert" (-5 Barret, -3 Aeris, -3 Tifa, -1 Yuffie)

Yuffie treffen

(Du kannst das so oft vermasseln, wie du willst. Trotzdem wirst du jedesmal Punkte kriegen)

"In Ordnung" --
"Nicht interessiert" (+2 Yuffie)

"Wie fest genagelt..." (+2 Yuffie)
"Du verlierst wieder" --
"Hau ab!" --
"Warte mal!" (+2 Yuffie)

"Das stimmt!" (+2 Yuffie)
"Machst du Scherze?" --

"Wie heißt du?" --
"Beeil dich!" (+2 Yuffie)

Das Frachtschiff

Wenn Yuffie dich nach Beruhigungsmitteln fragt:

"Hier, nimm das" (+4 Yuffie)
"Hab nichts" (-2 Yuffie)

Wenn Aeris über das Luftschiff redet:

"Eines Tages werde ich dich mitnehmen" (+2 Aeris)
"Ich weiß nicht..." (-2 Aeris)

Wenn Tifa nach dem Krieg fragt:

"Ja" (+2 Tifa)
"Keine Ahnung" (-2 Tifa)

Gold Saucer

Wen du zuerst wählst, mit dir die Gold Saucer anzusehen:

Aeris: (+3 Aeris)
Tifa: (+3 Tifa)
Yuffie: (+3 Yuffie)
Red XIII: --

Wen du zuerst wählst, um dich zu Dyne zu begleiten:

Aeris: (+10 Aeris)
Tifa: (+3 Tifa)
Yuffie: (+2 Yuffie)
Red XIII: --

Gongaga

Wenn, entweder Aeris oder Tifa (oder beide) Zacks Eltern getroffen haben:

Aeris ignorieren (-3 Aeris)
Mit Aeris reden --
"Armer Kerl" (+1 Aeris)
"(...eifersüchtig...neidisch...)" (+2 Aeris)
Tifa ignorieren (-3 Tifa)
Mit Tifa reden (+1 Tifa)
(Egal, was du zu ihr sagst)

Wutai

Nachdem Yuffie dir alle Materia wieder gegeben hat: (+10 Yuffie)

... so,das war´s ... viel Spaß beim Daten.

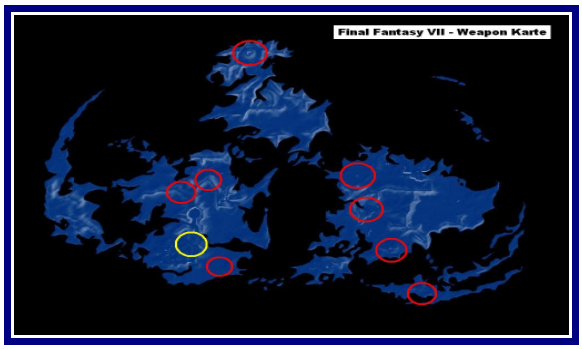
-Die Weapon's-

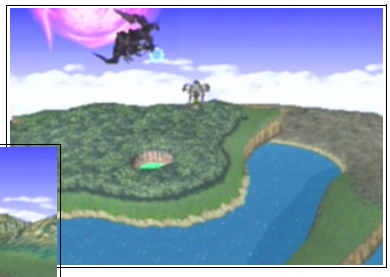
Landkarte

Screenshot 201

... du solltest erst einmal dafür sorgen das du stark genug bist, wo du dich Hochzocken kannst steht unter Geheimnisse ... wenn du dann soweit bist, kannst du nun gegen den ersten und leichtesten der drei noch verbleibenden Weapon´s antreten ... Fliege zum dem Krater zwischen Junon und der Höhle des Alten Mann, dort über dem mit Wasser gefüllten Krater kannst du den Ultima Weapon finden **(Screenshot 201)** ... dieser Weapon ein paar mal aus dem Kampf fliehen, wenn drei bis vier Runden verstrichen sind ... am Schluss wartet er bereits in der nähe des Cosmo Canyon auf seine endgültige Vernichtung ... an folgenden Orten kannst du ihn finden: ***(du musst ihn zwischendurch aber vier bis fünf mal anrempeln damit er zum nächsten Kampfschauplatz Fliegt, und dafür musst du ihn aber erst einmal suchen ... das könnte eine nervige Angelegenheit werden, die Kampfplätze werden dabei per Zufall bestimmt ... es kann passieren das du ihn einmal nur 4 mal Aufsuchen musst und beim nächsten mal musst du ihn 11 mal bekämpfen, das er zum Cosmo Canyon fliegt, das kommt darauf an wie viel schaden er in den Vorkämpfen erhält, insgesamt hat er 100.000 HP und bei etwa 20.000 restlichen HP fliegt er zum Cosmo Canyon ... die Items die du in den Gebieten Stehlen kannst gibt es aber nur einmal, also solltest du zwei mal über Mideel Kämpfen dann kannst du nur einmal den Reif stehlen)***

1.	Krater bei Junon	Stehlen – **Reif**
2.	Nibelheim	Stehlen – **Reif**
3.	Mideel	Stehlen - **Reif**
4.	Mt. Corel	Stehlen - **Reif**
5.	Midgar	Stehlen - **Spiegelring**
6.	Nord Krater	Stehlen – **Spiegelring**
7.	Gongaga	Stehlen - **Spiegelring**
8.	Fort Condor	Stehlen – **Spiegelring**
9.	.....	Stehlen - **Touphring**





Taktik: (Beim Kosmo Canyon wird er nicht aus dem Kampf fliehen, halte deine HP so hoch wie möglich und benutze natürlich auch Schnell, Wand und Regen ... greife dann mit starken Zaubern oder Attacken an um den Gegner zu bezwingen, der dann als Finale Attacke den Zauber Schattenflamme durchführt)

Endgegner:

Name	Ultima Weapon
HP	100000, verteilt auf mehrere Kämpfe
MP	400
EXP	35000
AP	3500
GIL	25000
Item	Ultimative Waffe

... nach diesen letzten Kampf ist nun der Weg zum Alten Wald frei geworden (Screenshot 202) dort findest du weitere Items und Substanzen, näheres kannst du unter Geheimnisse „Der Alte Wald" nachlesen ...

Screenshot 202

Landkarte

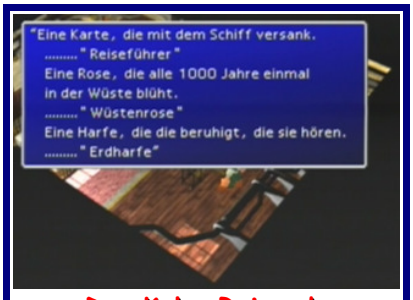
... nun geht es weiter zum nächsten Weapon der um ein vielfaches stärker ist, dementsprechend solltest du dich auch vorbereiten ...

... gehe nun nach Kalm *(du brauchst den Reiseführer, den du schon im Unterwasserreaktor per Morphen von dem Geisterschiff bekommst, siehe Lösung: Unterwasserreaktor)*

... dort musst du mit dem Reisenden im unteren rechten Haus sprechen, gib ihm den Reiseführer um die **Unterwassersubstanz** zu bekommen ... verlasse nun Kalm und gehe zu deinem U-Boot, lege aber vorher deine besten Waffen und Rüstungen an und vergiss nicht die Unterwassersubstanz ... tauch dann ab und fahre gegen den Weapon der hier herum schwimmt ... Folgende Substanzen sind Überlebensnotwendig für diesen Kampf:

1. *Unterwassersubstanz*
2. *3 x HP Plus*
3. *Wiederherstellung*
4. *Leben*
5. *Barriere*
6. *Zeit*
7. *min 3 x Alle oder Mega Alle*
8. *1 oder besser 2 x Nachahmen*
9. *2 x Aufruf*
10. *Endgültiger Angriff*
11. *Phönix und Ritter der Runde*

Smaragd Weapon



Der Kalm-Reisende

... wo du diese Substanzen findest, kannst du unter Substanzen und Geheimnisse nachschlagen. Die Substanzen sollten alle auf Master sein ... wenn du alles hast musst du sie gut in deiner *starken* Truppe verteilen *(Cloud, Barret und Tifa habe ich dabei gewählt, da ihre Ebene 4 Limit´s sehr stark sind ... du kannst aber auch Cid nehmen der auch ein starken Limit hat)*

Taktik: **(Cloud muss folgende Beschwörungen haben, Phönix mindestens auf Lv4 gekoppelt mit Endgültigen Angriff ebenfalls mindestens auf Lv4 ... dann braucht er noch Ritter der Runde der auch mindestens auf Lv4 sein sollte und dann noch ein andere starke Beschwörung ... 2x Aufruf, Zauber+, HP+ und MP+ sollte auch min zu Cloud´s Substanzen zählen ... der zweite Charakter sollte Nachahmen, Zauber+, HP+ und MP+ besitzen und der dritte im Bunde braucht 2x Objekt, HP+ und andere diverse Hilf´s-Zauber ...**

... dann musst du mit Cloud per 2x Aufruf Ritter der Runde beschwören, mit dem zweiten Mitglied gehst du auf Nachahmen und mit dem letzten deiner Truppe musst du per 2x Objekt jeweils ein Elixier, Megaelixer oder 2 Turbo-Äther parat halten um die HP und MP der beiden anderen Wiederherzustellen ... wichtig ist dabei das du schnell mit dem Nachahmen handelst da es sonst, wenn Diamant Weapon zwischendurch angreift, nicht funktioniert ... das ganze wiederholst du dann in der nächsten Runde, danach musst du deine Limits und anderen Beschwörungen einsetzten um ihm den Rest zu geben ... es ist auch zu schaffen, wenn die Ritter der Runde nur auf Lv 2 sind, aber du brauchst dann länger und mehr Items ... sollten dir deine Beschwörungen Ausgehen, dann kannst du auch mit Quatra-Zauber + Demi weiter Angreifen)

Endgegner:

Name	Smaragd Weapon
HP	1.100.000
MP	3500
EXP	50000
AP	50000
GIL	50000
Item	Erdharfe

... nun musst du wieder zurück nach Kalm um dem Reisenden die Erdhafe zu bringen, er wird dir nun dafür die Substanzen **Master-Zauber**, **Master-Befehl** und **Master-Aufruf** geben, die du in den nächsten Kampf brauchen wirst ... nun geht es weiter zu dem nächsten Weapon ... der genau so stark ist wie der letzte, vielleicht sogar noch etwas stärker, aber mit der richtigen Taktik ist auch dieser Gegner kein Problem ...

Landkarte

Der folgende Weapon findest du aber erst nach dem der Ultima Weapon besiegt ist *(sollte er nicht da sein, dann musst du einen Zufallskampf absolvieren, danach sollte er zu sehen sein)*

Ich werde erst einmal die Substanzen aufzählen die du hier benötigst:

1. *3 x HP Plus*
2. *Wiederherstellung*
3. *Leben*
4. *Barriere und Zeit*
5. *min 3 x Alle oder Mega Alle*
6. *1 oder besser 2 x Nachahmen*
7. *2 x Aufruf*
8. *Endgültiger Angriff*
9. *Phönix und Hades*
10. *Ritter der Runde*
11. *Neo-Bahamut und Bahamuth Null*
12. *Master Aufruf und Master Zauber*

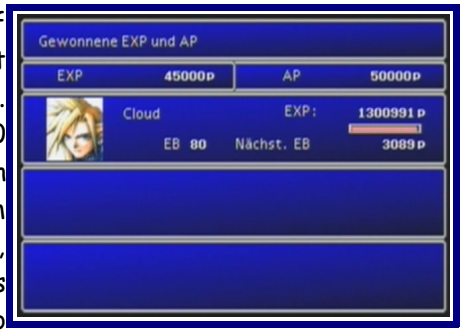
... wo du diese Substanzen findest, kannst du unter Substanzen und Geheimnisse nachschlagen ... wenn du alles hast solltest du sie gut in deiner *starken* Truppe verteilen *(Cloud, Barret und Tifa habe ich dabei gewählt, da ihre Ebene 4 Limit´s sehr stark sind ... du kannst aber auch Cid nehmen der auch ein starken Limit hat)*

Taktik: **(gehe hier nur mit Cloud als Lebenden Charakter in den Kampf, die beiden anderen müssen Tod sein, da der Rubin Weapon sonst Whirlwind einsetzt und zwei Charaktere komplett aus dem Kampf schmeißt ... des weiteren muss Cloud folgende Beschwörungen haben, Phönix mindestens auf Lv4 gekoppelt mit Endgültigen Angriff ebenfalls mindestens auf Lv4 ... dann braucht er noch Ritter der Runde der auch mindestens auf Lv4 sein sollte, Hades der auch auf Lv4 sein muss und dann noch ein andere Beschwörung ... 2x Aufruf, Zauber+, HP+ und MP+ sollte auch min zu Cloud´s Substanzen zählen ... der zweite Charakter sollte Nachahmen, Zauber+, HP+ und MP+ besitzen und der dritte im Bunde braucht 2x Objekt, HP+ und andere diverse Hilf´s-Zauber ...**
So, folgendes musst du nun tun: warte bis Rubin Weapon seine Hände in den Sand steckt, beschwöre dann mit 2x Aufruf Hades und Phönix um den Gegner zu Paralysieren und deine Toten Mitglieder wieder zu beleben ... dann musst du wieder mit Cloud per 2x Aufruf Ritter der Runde beschwören, mit dem zweiten Mitglied gehst du auf Nachahmen und mit dem letzten deiner Truppe musst du per 2x Objekt jeweils ein Elixier oder Turbo-Äther parat halten um die MP der beiden anderen Wiederherzustellen ... wichtig hierbei ist das Rubin Weapon noch Paralysiert ist und die ersten beiden Ritter der Runde nicht mit einem Ultima Zauber Kontert den sonst wirkt das Nachahmen nicht ... in der nächsten Runde wartest du bis Rubin Weapon wieder aus dem Hades Status erwacht ist und beschwörst dann mit Cloud Hades und ein anderes starkes Monster, mit dem zweiten gehst du wieder auf Nachahmen und mit dem dritten stellst du die MP wieder her ... die nächste Runde musst du die letzten beiden Ritter der Runde mit Cloud beschwören dann wieder Nachahmen und MP wiederherstellen ... so den Rest musst du dann mit anderen Beschwörungen erledigen ... wichtig ist aber das du die Hände hinter deinen Leuten nicht zerstörst da er sonst Whirlwind einsetzt und normale Attacken und Limit´s haben hier keine Wirkung ... wenn du Master Aufruf hast, dann ist das Monster kein Problem da du die Beschwörungen so oft einsetzten kannst wie du willst, an der Taktik sollte sich aber nichts ändern)

Endgegner:

Name	Rubin Weapon
HP	800.000
MP	2560
EXP	45000
AP	50000
GIL	30000
Item	Wüstenrose

Rubin Weapon kann man auch alleine Besiegen, wenn man keinen Master Aufruf oder Master Zauber hat aber es dauert wesentlich länger und man braucht einen Sack voll Elixiere und X-Trank´s und selbstverständlich Heldentrank´s ... ich habe es geschaft nach etwa 90min Kampf, 60 Elixiere, 40 X-Trank´s, 30 Heldentrank´s und jede Menge Angstschweiß. Natürlich haben die anderen mitgeholfen aber nach etwa 5 Runden hat der Weapon sie einer nach dem anderen aus den Kampf geworfen so das ich nur noch mit Cloud gekämpft habe, nachdem die Aufrufe aufgebraucht wahren, blieb mir nur noch Cloud´s Omnischlag ... gepaart mit genügend Heldentran´s habe ich dem Weapon pro schlag etwa 1300 HP abgezogen ... ich möchte bemerken das ich vorher keinerlei Hilfsitems benutzt habe, also Kraft, Zauber, Geist oder Geschwindigkeit ... wie dem auch sei, wollte das nur mal am Rande erwähnt haben.



Nun geht es wieder zum Kalm-Reisenden, der dir für die Wüstenrose einen Goldenen Chocobo geben wird ...

-Die Kaktus Insel-

Diese Insel ist nicht auf der Landkarte verzeichnet, um sie zu finden musst du vom Cosmo Canyon aus direkt nach Süden fliegen und du stößt genau darauf ... hier triffst du nur das Monster Kaktus von dem du das Feindeskönnen 1000 Stacheln lernen kannst und außerdem kannst du das Monster in das Tetra-Element Morphen ...

-Die Gabelungen des Nordkraters-

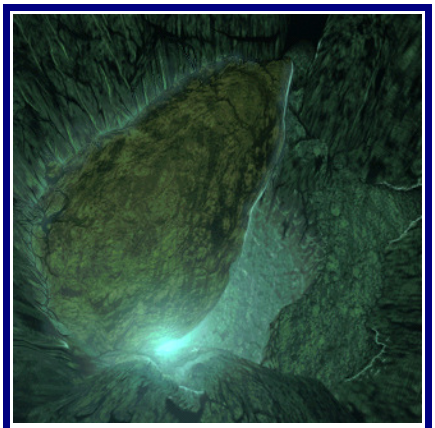
Wie du schon im Lösungsweg gelesen hast, kannst du beim ersten Besuch deine Mitglieder in verschiedene Richtungen schicken. Ich habe dir hier ein paar Aufteilung´s Möglichkeiten vorgegeben, da du am Grund von den Mitgliedern Item´s bekommst, die du dann Doppelt hast. Interessant ist das bei den seltenen Substanzen, die du sonst nur einmal beim einsammeln bekommst. Es gibt da aber noch einen Hacken, wenn du zb. dir die Mega-Alle S. Von deinen Leuten geben lässt, dann kannst du sie nicht mehr im Lösungsweg einsammeln. Das heißt, daß du erst den Lösungsweg ablaufen musst um alle Items und Substanzen einzusammeln, erst dann darfst du die Items und Substanzen von den Mitgliedern abholen.

1. Gabelung

1. Gabelung
Cloud, Barret, Cid nach rechts und der Rest nach links

2. Gabelung
nicht verfügbar

Item´s
Turbo Äther, Schild, Heilmittel, Mega-Alle, Impfstoff


2. Gabelung

1. Gabelung
Cloud, Barret, Tifa nach recht und die anderen nach links

2. Gabelung
nicht verfügbar

Item´s
Elixier, Schild, Heilmittel, Zauber, Kombibefehlsangriff

Ich hatte Ursprünglich noch mehr Aufteilungsvorschläge aber ich musste sie leider Löschen, da ich zu Unterschiedlichen Ergebnissen kam, da es auch darauf ankommt welche Items du beim Abschreiten der Lösung einsammelst. z.b. bei dem ersten Aufteilungsvorschlag habe ich alle Items Eingesammelt und habe die oben stehenden Items bekommen und bei einem anderen Versuch habe ich keine Items eingesammelt und habe folgende Items erhalten: Heldentrank, Schild, Heilmittel, Zauber, Kombiebefehlsangriff